CLUB junior

INITIATION AUX RÈGLES DU JEU ET À L'ARBITRAGE

DANS LES ÉCOLES DE TENNIS

ET LES CLUBS JUNIORS

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS

INTRODUCTION

Ce livret propose une initiation aux règles du jeu de tennis et une première approche de l'arbitrage.

Il est destiné aux écoles de tennis et aux clubs juniors.

Les règles présentées concernent les jeunes, jusqu'à 14 ans, et sont celles en vigueur depuis l'année sportive 2001.

SOMMAIRE

Séances d'initiation à l'arbitrage 2

Les règles du jeu dans les clubs juniors 13
Le jeu de simple 14
Le jeu de double 21

Annexe :
feuille d'arbitrage simplifiée 22

Livret proposé par la Commission Fédérale d'Arbitrage et la Direction Technique Nationale. Réalisation : Département de la Communication.
ISBN : 2-907267-79-5
Edition septembre 2001.

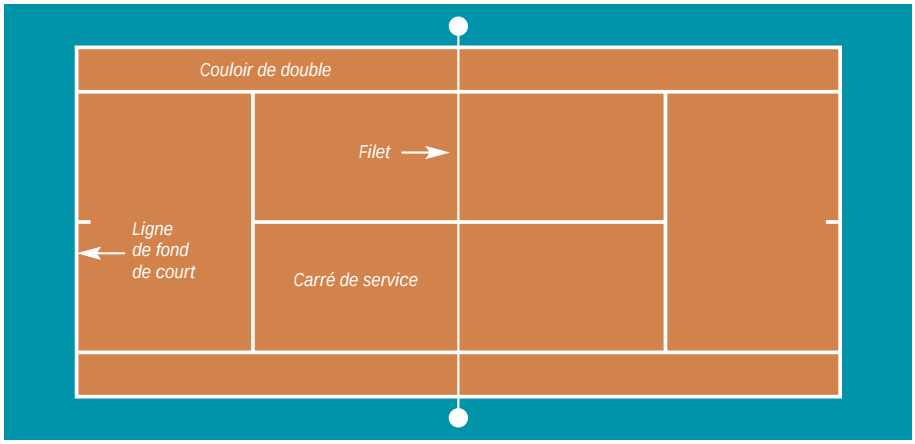
Séances d'initiation à l'arbitrage

Ces fiches sont composées de dix séances.
La progression des séances est telle que les enfants devraient pouvoir très rapidement jouer et compter les points.
L'enseignant peut, à sa guise, soit commenter une séance, soit distribuer une copie de chaque feuille et en vérifier la compréhension à la séance suivante, soit combiner les deux. L'utilisation de ces fiches ne durera, en tout état de cause, que quelques minutes par séance.

SUJETS PRINCIPAUX DES SÉANCES

1 • **Le terrain. Compter simplement.**
2 • **Quelques fautes classiques à corriger dès l'initiation au tennis.**
3 • **Le bon réflexe quand une balle est faute.**
4 • **Les piquets de simple. Le tirage au sort.**
5 • **Le filet au service.**
6 • **Un cas classique de faute au service.**
7 • **Compter les jeux et les manches.**
8 • **Changements de côté et temps de repos.**
9 • **Quelques erreurs et cas très classiques.**
10 • **Les annonces principales.**

Le terrain. *Compter simplement.*



Quand une balle est-elle bonne ?

Quand le premier rebond touche le terrain adverse, y compris les lignes.

Quand un service est-il bon ?

Quand la balle touche le bon carré de service, y compris les lignes, sans avoir touché le filet (le carré est en fait un rectangle).

Que faire quand une balle n'est pas bonne ?

On ne joue pas la balle et on crie tout de suite "Faute".

Comment compte-t-on les points ?

Il y a plusieurs façons de compter. Aujourd'hui, nous apprenons le *jeu décisif*.

Que faire pour gagner un jeu décisif ?

Il faut arriver le premier à 7 points, avec deux points d'écart.

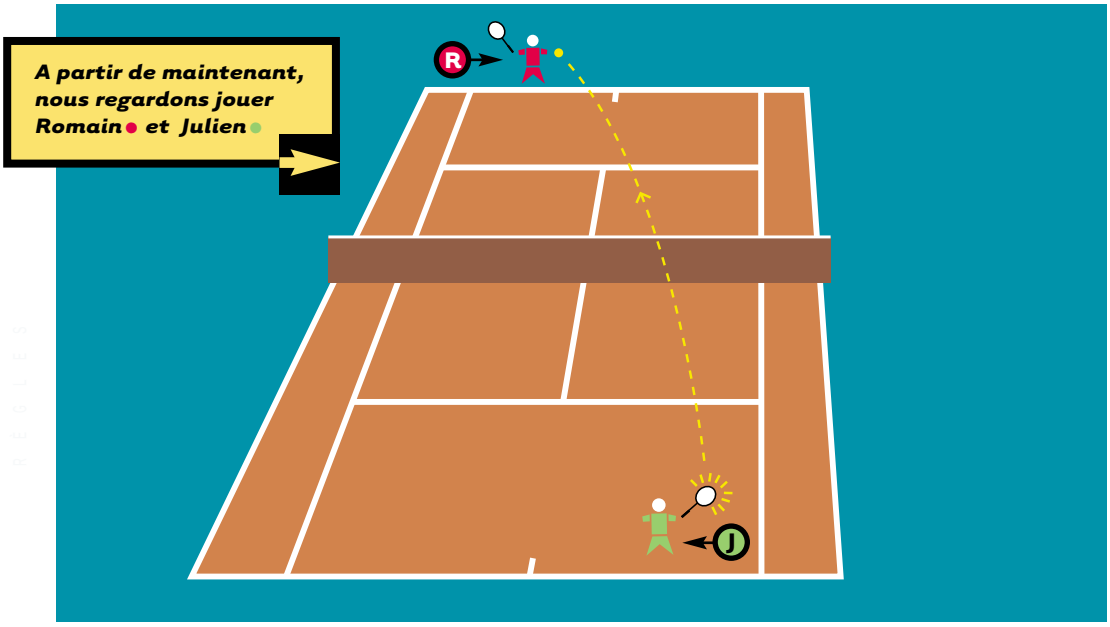
Exemple : 7/0, 7/1, 7/2, 7/3, 7/4, 7/5, 8/6, 9/7,
on ne peut pas gagner 7 points à 6, parce qu'il n'y a pas 2 points d'écart.

Dans quel ordre sert-on dans un jeu décisif ?

Le premier serveur sert un point de sa moitié droite.
L'adversaire sert le deuxième point de sa moitié gauche,
puis le troisième de sa moitié droite.
Le premier serveur sert le quatrième point de sa moitié gauche,
puis le cinquième de sa moitié droite.
Et ainsi de suite ...

Bonne partie, à bientôt !

Quelques fautes classiques
à corriger dès l'initiation au tennis.



Au cours d'un échange, Julien frappe très fort. Romain, situé en dehors du court, arrête avec la main la balle qui n'a pas touché le sol. Qui marque le point ?

C'est Julien. Romain ne doit pas toucher la balle avec la main tant qu'elle est en jeu.

Qu'est-ce qu'une balle en jeu ?

C'est une balle qui n'a pas été arrêtée par le filet, qui n'a pas rebondi deux fois ou qui n'a pas touché les grillages, la chaise d'arbitre ou un joueur.

Au service, on me dit que Romain fait des fautes de pied. Je ne comprends pas pourquoi.

Parce que, juste au moment où il frappe sa balle de service, Romain a un pied qui touche la ligne de fond ou qui est dans le court.

Est-ce qu'on perd automatiquement le point quand on fait une faute de pied ?

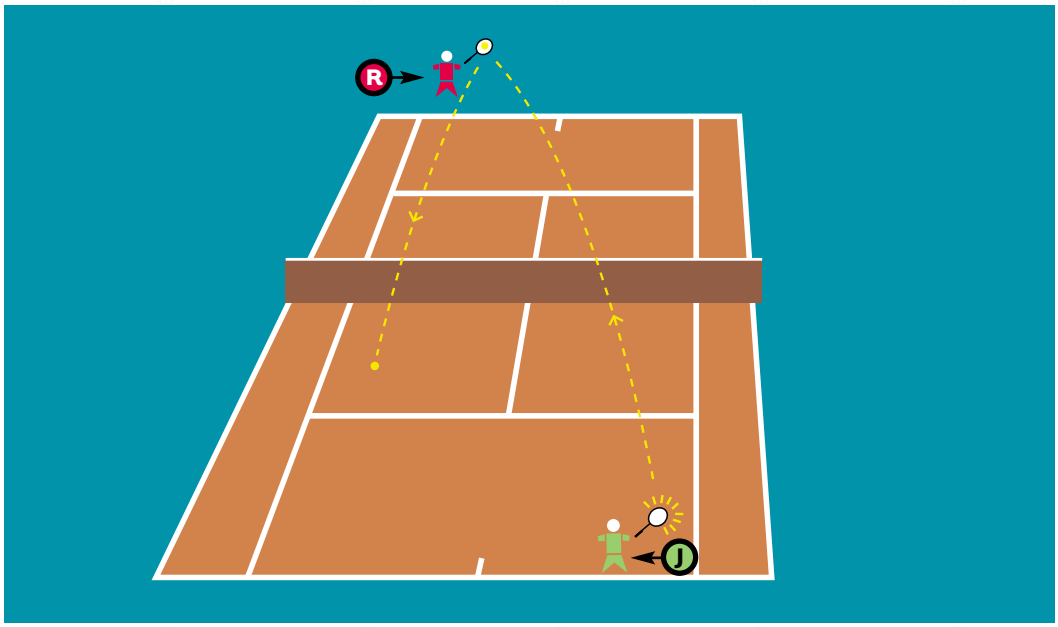
Au service, on a droit à deux essais, le premier puis le deuxième service.
Si on fait une faute de pied au premier service, on a droit au deuxième service.
Si on fait une faute de pied au deuxième service, on perd le point.

Bonne partie, à bientôt !

Le bon réflexe *quand une balle est faute.*

Au cours d'un échange, Julien frappe très fort.
Romain, situé loin en dehors du court, voit bien que la balle va sortir.
Mais il reprend la balle de volée et la renvoie dans le terrain de Julien.
Julien s'arrête et ne reprend pas la balle. Qui marque le point ?

C'est Romain. Romain a renvoyé avec sa raquette une balle toujours en jeu.
La balle de Romain est bonne, le jeu continue. Julien ne devait pas s'arrêter.



A la fin d'un échange long, Romain gagne le point.
Julien : "Non, le point est pour moi, parce que, tout à l'heure, je t'ai renvoyé une balle qui était faute. Je ne jouais plus".
Romain : "Il fallait t'arrêter et me faire signe que la balle était faute. Tu as continué, le point est pour moi".

Qui a raison ?

C'est Romain. Dès qu'une balle est faute, les joueurs doivent s'arrêter.
Julien aurait dû crier "Faute" et confirmer par un petit geste de la main.

Quel geste de la main ?

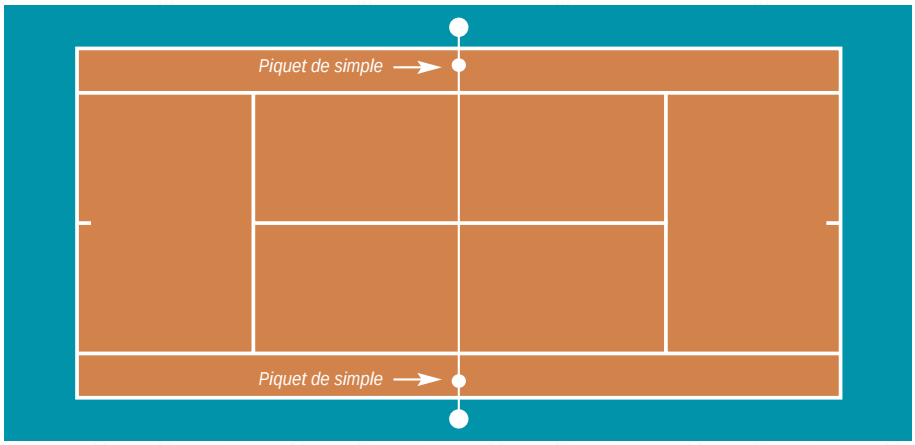
L'index en l'air ou vers l'extérieur du court veut dire que la balle est faute.
La main à plat, tournée vers le sol, veut dire que la balle est bonne.

Bonne partie, à bientôt !

Les piquets de simple. *Le tirage au sort.*

Joue-t-on sur le même court en simple et en double ?

Non. En double, les couloirs font aussi partie du court.
Et puis, il faut enlever les piquets de simple.



Quand on veut les remettre, où faut-il les placer ?

On place les piquets dans le couloir à 91 centimètres
du bord de la ligne de coté de simple.

Comment mesure-t-on 91 centimètres ?

Il y a souvent une marque sur le piquet lui-même à 91 centimètres du pied.
On place le piquet horizontalement sur le sol et on repère l'endroit où le mettre.
Il existe aussi des jauges, en métal ou en bois.

Julien et Romain vont commencer une partie. Qui sert en premier ?

Ils tirent au sort, par exemple en faisant tourner la raquette.

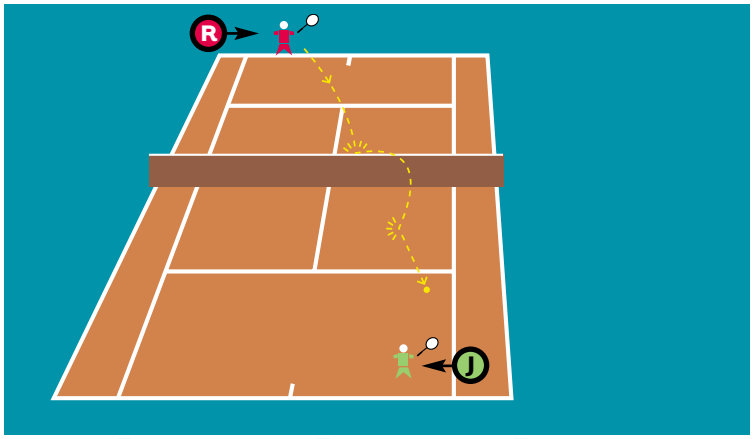
Julien gagne le tirage au sort. Et alors ?

Julien peut choisir de servir. Romain relancera. Il choisit le côté.
Ou bien :
Julien peut choisir de relancer. Romain servira. Il choisit le côté.
Ou bien :
Julien peut choisir le côté. Romain choisit de servir ou de relancer.

Le filet *au service.*

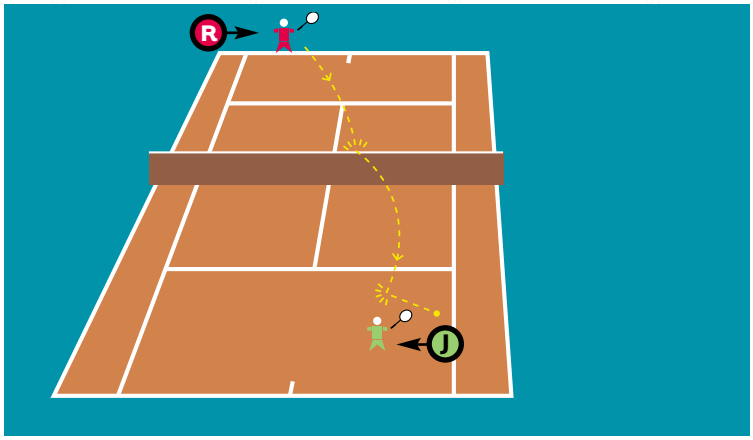
Romain sert. Sa balle touche la bande du filet et tombe bonne.
Que se passe-t-il ?

On annonce "Filet".
Si c'était le premier service de Romain, il refait un premier service.
Si c'était un deuxième service, il refait un deuxième service.



Julien sert. Sa balle touche la bande du filet et tombe mauvaise.
Que se passe-t-il ?

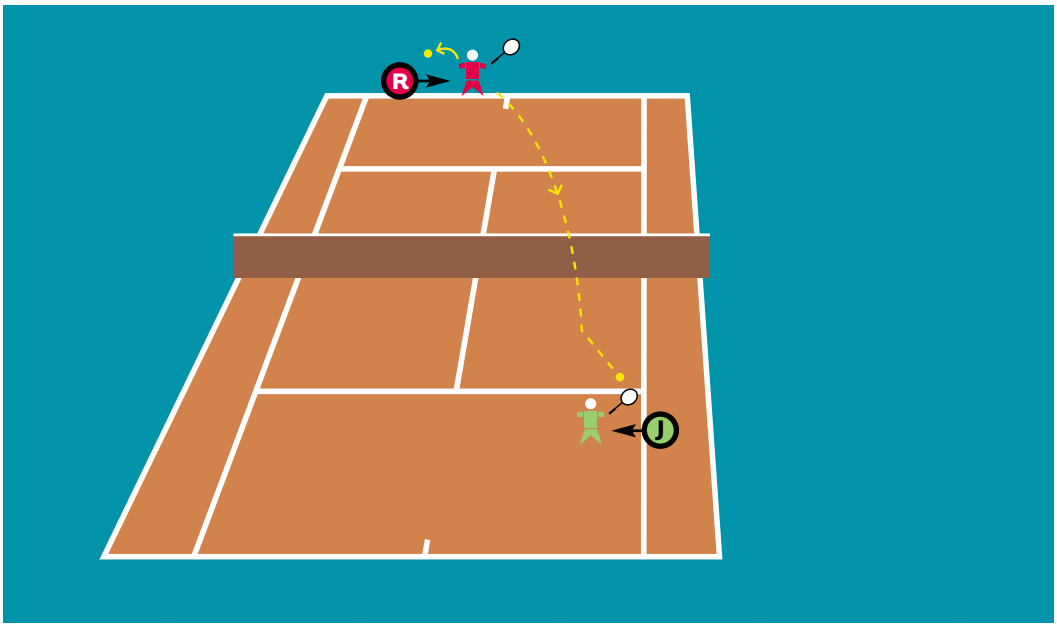
Il y a faute de service.
Si c'était le premier service de Julien, il fait son deuxième service.
Si c'était un deuxième service, il perd le point.



Un cas classique de faute au service.

Romain fait son premier service. Voyant que sa balle est bonne, il jette derrière lui celle qu'il avait gardée dans sa main, pour continuer à jouer. Est-ce régulier ?

Non. Romain fait une faute et perd son premier service.
Il doit alors jouer son deuxième service.
Si Romain tient sa raquette à deux mains, il doit porter un short avec une grande poche pour y placer sa deuxième balle.
Ou alors, il place un "*clip*" pour tenir une balle à la ceinture.
Bien sûr, ceci est aussi vrai pour les filles qui doivent avoir une jupe avec poche ou un "*clip*".



Quand il n'y a pas d'arbitre, qui annonce les balles fautes ?

Chaque joueur juge les balles de son côté et annonce très fort les balles fautes, avec un petit signe de la main.
Dès qu'une balle est jugée faute, on s'arrête de jouer.
Si un joueur renvoie une balle, c'est qu'il l'a jugée bonne.
Le serveur annonce le score à haute voix avant de servir.

Au cours d'une partie sans arbitre, Julien et Romain ne sont pas d'accord sur un point ou sur le score. Que doivent-ils faire ?

Ils doivent appeler ou faire appeler le juge-arbitre ou son remplaçant.

Bonne partie, à bientôt !

Compter les jeux *et les manches.*

Romain et Julien veulent maintenant jouer une partie en comptant des jeux et des manches. Comment faire ?

Pour gagner une partie, il faut gagner deux manches.
Pour gagner une manche, il faut gagner 5 jeux.

Que faut-il faire pour gagner un jeu ?

Il faut d'abord apprendre à compter les points.
On ne compte pas 1, 2, 3, 4.

Comment compte-t-on alors ?

En obtenant son 1er point, le joueur a 15.
En obtenant son 2ème point, le joueur a 30.
En obtenant son 3ème point, le joueur a 40.
Si Julien mène 40 à 0 ou 40 à 15 ou 40 à 30 et gagne un nouveau point, il gagne le jeu.
Si Julien et Romain arrivent à 40 partout, ils doivent jouer un *point décisif*.

Qu'y a-t-il de spécial dans un point décisif ?

Si c'est au tour de Julien de servir, Romain choisit le côté où il souhaite recevoir le service, à droite ou à gauche. Il se place dans la position d'attente.
Julien se place alors pour servir dans le carré où Romain attend la balle et sert.

En résumé, qui gagne le jeu ?

Celui qui, le premier, gagne son 4ème point.

Comment gagne-t-on une manche ?

Pour les 10 ans ou moins, il faut gagner au moins 5 jeux.
Pour les 11 ans ou plus, il faut gagner au moins 6 jeux.

Sur quels scores Julien ou Romain peuvent-ils gagner une manche ?

S'ils jouent en 10 ans ou moins, les scores possibles sont : 5/0, 5/1, 5/2, 5/3.
S'ils arrivent à 4/4, ils doivent disputer un jeu décisif.
Le jeu décisif est celui que nous connaissons déjà.
La manche est alors gagnée par 5/4.

S'ils jouent en 11 ans ou plus, les scores possibles sont :
6/0, 6/1, 6/2, 6/3, 6/4 ou 7/5.
S'ils arrivent à 6/6, ils doivent disputer un jeu décisif.
La manche est alors gagnée par 7/6.

Les règles exposées ici sont celles en vigueur depuis l'année sportive 2001.

Bonne partie, à bientôt !

Changement de côté *et temps de repos.*

Julien dit qu'on doit changer de côté tous les jeux impairs.

Il a raison. Dans une manche, quand la somme des jeux est un nombre impair, on change de côté.
Exemple : si le score arrive à 4 jeux à 1 (4 + 1 = 5 qui est un nombre impair), les joueurs changent de côté.

Romain dit qu'on doit aussi changer de côté au cours d'un jeu décisif.

Il a aussi raison. Quand la somme des points atteint 6, 12 ou 18, on change de côté.
Exemple : si le score arrive à 4 points à 2 (4 + 2 = 6), les joueurs changent de côté.
Ils changent à nouveau si le score arrive à 6 points à 6 (car 6 + 6 = 12).

Julien mène 1 jeu à 0 dans la deuxième manche. Il va s'asseoir avant de changer de côté et veut prendre un repos de 1 minute 30.

Il se trompe. Les joueurs ont droit à un repos de 1 minute 30 aux changements de côté aux jeux impairs, sauf à la fin du premier jeu d'une manche.

Julien mène 5 jeux à 1 et gagne la première manche (5 + 1 = 6 qui est un nombre pair). Romain va s'asseoir. En a-t-il le droit ?

Oui. A la fin d'une manche, quel que soit le score, les joueurs ont droit à 2 minutes de repos.

Où se replacent les joueurs après ce repos de 2 minutes ?

A 5/1, le nombre de jeux étant pair, les joueurs reprennent la même position. Si le nombre de jeux est impair (5/2 par exemple), les joueurs changent de côté après le repos de 2 minutes.

Dans un jeu décisif, à 6 partout, Julien et Romain changent de côté. Romain veut s'asseoir et prendre son repos. En a-t-il le droit ?

Non. Il n'y a pas de repos aux changements de côté au cours d'un jeu décisif.

Les règles exposées ici sont celles en vigueur depuis l'année sportive 2001.

Bonne partie, à bientôt !

Quelques erreurs et cas très classiques.

A la fin d'un point gagné par Romain, Julien s'aperçoit que Romain a servi du mauvais côté. Il le lui dit et demande de rejouer le point puisque c'est Romain qui s'est trompé. Est-ce possible ?

Non. Tout point acquis par le jeu est définitivement acquis.
De toute façon, Julien a joué le point.

De quel côté Romain devra servir le point suivant ?

Il reprendra la bonne position, comme s'il ne s'était pas trompé au point précédent.
Exemple : Romain a servi son premier point à droite.
Il a servi, par erreur, son deuxième encore à droite.
Il doit servir le troisième à droite encore pour retomber dans une séquence correcte.

Après un changement de côté, c'est à Julien de servir. Par erreur, Romain sert deux fois et mène 30-0. Julien s'en aperçoit alors. Que faire ?

Les points joués sont acquis. Julien doit servir. Le score passe à 0-30.

En cours d'échange, une balle arrive du court voisin et roule doucement dans le camp de Julien. Que faire ?

Julien doit crier "Let" et s'arrêter aussitôt de jouer.
S'il essaie de rattraper la balle, le *let* n'est pas valable mais aura peut-être gêné Romain.

Sur une amortie, Romain se précipite, renvoie la balle bonne mais touche le filet avec sa jambe alors que la balle est toujours en jeu.

On ne doit toucher le filet ni avec son corps ni avec sa raquette pendant que la balle est en jeu. Le jeu doit s'arrêter. Julien marque le point.

Julien fait un lob assez court qui retombe très près du filet, dans la camp de Romain. Romain réussit le smash et sa raquette passe au-dessus du filet sans le toucher. En a-t-il le droit ?

Oui.

Les annonces *principales.*

Julien et Romain vont commencer à arbitrer sur la chaise. Ils ont pensé à réviser les principales règles.

Julien : ***Comment annonce-t-on une balle faute ?***
Il y a une seule annonce : ***"Faute"***.
Il faut le dire suffisamment fort pour que les joueurs et les spectateurs l'entendent.

Julien : ***Si je vois la balle mordre de très peu la ligne, que faire ?***
Il faut que les joueurs sachent que tu as vu la balle et que tu la juges bonne.
Tu fais tout de suite le geste de "Bonne balle" (main à plat tournée vers le sol).

Romain : ***Comment annonce-t-on les points ?***
On annonce le score en commençant par ceux du serveur.
Quinze-zéro, Zéro-quinze, Trente-quarante, Quarante-A.

Romain : ***Comment annoncer la fin d'un jeu ?***
Imagine que Marie vient de gagner le premier jeu de la première manche.
La bonne annonce est ***"Jeu Marie ; premier jeu, première manche".***

Ensuite, Magali gagne le deuxième jeu.
La bonne annonce est ***"Jeu Magali ; 1 jeu partout, première manche".***

Ensuite, Marie gagne le troisième jeu.
La bonne annonce est ***"Jeu Marie ; Marie mène 2 jeux à 1, première manche".***

Plus tard, Marie mène 3 jeux à 1, et Magali gagne un jeu.
La bonne annonce est ***"Jeu Magali ; Marie mène 3 jeux à 2, première manche".***

Julien : ***Comment annoncer la fin d'une manche ?***
Marie vient de gagner son cinquième jeu, et donc la manche.
La bonne annonce est ***"Jeu et première manche Marie ; 5 jeux à 2".***

Julien : ***Et si on arrive à un jeu décisif ?***
Supposons que Magali ait égalisé à 4 partout.
La bonne annonce est ***"Jeu Magali ; 4 jeux partout ; jeu décisif".***

Romain : ***Et l'annonce de fin de partie ?***
La bonne annonce est :
"Jeu, set et match Magali ; 2 manches à une ; 2/5, 5/1, 5/4".
C'est le seul cas où on emploie les mots anglais "set" et "match".

Bonne partie, à bientôt !

Les règles du jeu
dans les clubs juniors

Ce document réunit les informations principales que devrait connaître tout jeune joueur de tennis.

Il est volontairement limité à 50 questions pour le jeu de simple et 10 questions pour le jeu de double ; il tient compte des modifications apportées depuis l'année sportive 2001.

Pour une étude plus détaillée, il est recommandé de se reporter à la section Règles du jeu des Statuts et règlements fédéraux de l'année en cours et au livret l'Arbitrage en 252 questions.

Avant la partie

1 • *Qui a le droit d'entrer sur le court ?*
L'arbitre, le juge-arbitre, les joueurs, et, dans le cas d'une rencontre par équipes, les capitaines.

2 • *Qui a le droit de conseiller les joueurs ?*
En tournoi ou en championnat individuel, personne.
En rencontre par équipes, le capitaine, présent sur le court, pendant le repos de changement de côté.

3 • *Qui mesure le filet ? Quelle est sa hauteur ?*
C'est l'arbitre. La hauteur au milieu est de 91 centimètres.

4 • *A quoi servent les piquets de simple ? Où les place-t-on ?*
Ils servent à délimiter le filet de simple. On les place dans les couloirs à 91 centimètres à l'extérieur des lignes de côté du terrain de simple.

5 • *Comment s'effectue le tirage au sort ?*
L'arbitre procède au tirage au sort avec une pièce ou une raquette.
Le joueur qui gagne peut choisir lui-même ou obliger son adversaire à choisir :
- le service ; dans ce cas le relanceur choisira le côté,
- la relance ; dans ce cas, le serveur choisira le côté,
- le côté ; dans ce cas, l'adversaire choisira d'être serveur ou relanceur.

6 • *Quelle est la durée de l'échauffement avant une partie ?*
Cinq minutes.
Pendant l'échauffement, il est recommandé à l'arbitre d'annoncer "Plus que deux minutes" puis "Plus qu'une minute, faites des services".
Observer si les joueurs font des fautes de pied, leur en faire éventuellement la remarque et prévenir que les fautes de pied seront comptées.

Au service

7 • *Où doit se tenir le serveur ?*
Il se tient tour à tour derrière la moitié droite
puis derrière la moitié gauche du court,
– en simple, entre la marque centrale et la ligne de côté de simple,
– en double, entre la marque centrale et la ligue de côté de double.

8 • *Au moment de servir, un joueur lance sa balle et la rattrape dans sa main sans essayer de la frapper. Est-ce une faute ?*
Non.

9 • *Au moment de servir, un joueur lance sa balle et la laisse retomber dans le court sans essayer de la frapper. Est-ce une faute ?*
Non.

10 • *En servant, un joueur lance sa balle et la manque en essayant de la frapper. Est-ce une faute ?*
Oui, c'est une faute de service.

11 • *En servant, un joueur lance, sans le faire exprès, deux balles à la place d'une. Est-ce une faute ?*
Non. Un "Let" doit être annoncé.

12 • *Un joueur sert "à la cuillère" en laissant rebondir sa balle. Est-ce une faute ?*
Oui, c'est une faute de service.
A noter que le service à la cuillère est accepté.

13 • *Quand un joueur fait-il une faute de pied ?*
S'il pose une partie de son pied sur la ligne
ou dans le court en exécutant son service.
Mais, s'il pose le pied sur la ligne ou dans le court
après la frappe de la balle, le service est valable.

14 • *Le serveur sert sa première balle bonne. Il jette alors sa deuxième balle derrière lui. Est-ce correct ?*
Non, il perd le point.
Il est conseillé d'avertir les joueurs et les joueuses de se munir de vêtements avec poches ou d'un moyen quelconque de fixer la deuxième balle.

15 • *Qu'arrive-t-il si un joueur sert de la mauvaise moitié de son court ?*
Le point se termine, le score est acquis. L'arbitre replace le joueur
dans la bonne position dès qu'il s'aperçoit de l'erreur.
Si l'arbitre constate l'erreur entre le premier et le deuxième service,
le serveur jouera son deuxième service du bon côté.

16 • *Qu'arrive-t-il si un joueur sert alors que ce n'est pas son tour ?*
L'arbitre laisse l'échange se terminer. Le point est acquis.
Le "bon" serveur sert le point suivant.

Au fond de court

17 • *Un joueur, se tenant derrière la ligne de fond, arrête une balle qui sortait, avec la main, la raquette ou une partie de son corps. Pour qui est le point ?*
Pour son adversaire.

18 • *Un joueur renvoie de volée une balle qui sortait. Fait-il une faute ?*
Non, l'échange se poursuit.

Au filet

19 • *Qu'arrive-t-il si une balle touche le filet et tombe bonne ?*
Si c'est un service, il est annoncé "Filet", donc à remettre.
Si c'est au cours d'un échange, celui-ci se poursuit.

20 • *En simple, qu'arrive-t-il si une balle touche un piquet ?*
Si c'est un service, il y a faute.
Si c'est au cours d'un échange, celui-ci se poursuit.

21 • *En simple, une balle touche le poteau de double ou la partie du filet entre le poteau de double et le piquet de simple et tombe bonne. Est-ce valable ?*
La balle est faute.

22 • *Un joueur passe sa raquette au-dessus du filet sans le toucher. Est-ce une faute ?*
Si c'est après avoir frappé la balle de son côté, il n'y a pas faute.
Si la balle est frappée dans le camp adverse, c'est une faute.

23 • *Un joueur touche le filet avec sa raquette, ses vêtements ou une partie de son corps. Est-ce une faute ?*
Si la balle n'est plus en jeu, ce n'est pas une faute.
Si la balle est encore en jeu, c'est une faute.

24 • *Quand une balle n'est-elle plus en jeu ?*
- Quand elle a rebondi deux fois,
- quand elle est dans le filet,
- quand elle a touché tout objet en dehors du court (grillage, chaise),
- quand elle a touché quelqu'un.

Le décompte des points

25 • Que faut-il faire pour gagner une partie ?
Il faut gagner 2 manches.
Pour gagner une manche, il faut gagner au moins 5 jeux en 9-10 ans ou 6 jeux à partir de 11 ans *(voir question 27).*

Dans un jeu, les points se comptent comme suit :
- 1er point d'un joueur : 15.
- 2ème point d'un joueur : 30.
- 3ème point d'un joueur : 40.

Si un joueur qui mène 40/0 ou 40/15 ou 40/30 gagne un nouveau point, il gagne le jeu.
Si les deux joueurs arrivent à 40 partout, on joue un *point décisif*.
Cette règle est valable pour tous les jeunes jusqu'à 14 ans inclus.

26 • Comment joue-t-on un point décisif ?
Celui qui doit relancer choisit le côté où il souhaite recevoir, à droite ou à gauche.
Le serveur se place pour servir du côté où le relanceur attend la balle.
Pour les doubles, c'est un peu plus compliqué. Ce n'est pas expliqué ici.

Jeu décisif

27 • Quand joue-t-on un jeu décisif ?
Pour les 9-10 ans, à 4 jeux partout. Une manche peut donc être gagnée par : 5/0, 5/1, 5/2, 5/3 ou 5/4.
A partir de 11 ans, à 6 jeux partout. Une manche peut donc être gagnée par : 6/0, 6/1, 6/2, 6/3, 6/4, 7/5 ou 7/6.

28 • Qui sert le premier point d'un jeu décisif ?
Le relanceur du jeu précédent.

29 • De quelle moitié du court est délivré le premier service ?
De la moitié droite.

30 • Dans quel ordre les joueurs vont-ils servir ?
Le premier à servir sert un point de sa moitié droite.
Son adversaire servira deux points, d'abord de sa gauche, puis de sa droite.
Chaque joueur servira tour à tour deux points, de sa gauche puis de sa droite.

31 • Comment sont comptés les points ?
Par unité : par exemple, 1-0, puis 1-1, puis 1-2 ...

32 • Quand un jeu décisif est-il gagné ?
Lorsqu'un joueur a marqué 7 points au moins avec 2 points d'avance sur son adversaire. Si le jeu atteint 6 partout, il continue jusqu'à ce que l'écart de 2 points soit obtenu (***exemple :*** ... , 7/2, 7/3, 7/4, 7/5, 8/6, 9/7, ...).

Jeu décisif

33 • Doit-on changer de côté au cours d'un jeu décisif ?
On doit changer de côté tous les 6 points.
La durée est celle juste nécessaire à changer de côté.
Il n'y a ni repos, ni conseil (même en match par équipes).

34 • Doit-on changer de côté à la fin d'un jeu décisif ?
Oui, puisque le score est de 7 jeux à 6 (ou 5 jeux à 4 pour les 9-10 ans).

35 • Qui sert le premier jeu de la manche suivante ?
Le relanceur du premier point du jeu décisif.

Divers

36 • Un joueur jette sa raquette vers la balle qui la touche et la renvoie dans le camp adverse. Est-ce valable ?
Non, le joueur qui a jeté sa raquette perd le point.

37 • Une balle arrive dans le court pendant un échange. Que faire ?
Annoncer "Let" et remettre deux balles de service.

38 • La balle en jeu touche une balle restée sur le court. Que faire ?
Si le joueur reprend la bonne balle, l'échange se poursuit.
Si le joueur ne peut renvoyer correctement la bonne balle, il perd le point.
Si l'arbitre ne peut juger si c'est la bonne balle qui a été reprise, il annonce "Let" et on remet deux balles de service.

Changement de côté et repos

39 • Quand change-t-on de côté ?
Quand, dans une manche, la somme des jeux est un nombre impair ; par exemple 4/1 (4 +1 = 5 qui est un nombre impair) : on change de côté.

40 • Se repose-t-on toujours au changement de côté ?
Non. A la fin du premier jeu d'une manche, les joueurs changent de côté sans prendre de repos. A tous les autres changements de côté de la manche, les joueurs ont droit à une minute et trente secondes de repos.

41 • Que doit-on faire à la fin d'une manche ?
Quel que soit le score, les deux joueurs ont droit à un repos de deux minutes. Ensuite, ils reprennent leur place selon le score ; si le total des jeux est un nombre pair, ils retournent à leur position précédente ; si le total est impair, ils changent de côté.

Code de conduite

42 • *Qu'est ce que le code de conduite ?*

Le code de conduite est destiné à sanctionner la mauvaise tenue des joueurs sur le court.

43 • *Quelles sont les infractions engageant la procédure normale du code de conduite?*

- Jet de balle, de raquette ou de tout autre objet,
- tenue de propos inconvenants envers soi-même, l'arbitre, son adversaire ou toute autre personne,
- coup de raquette sur le filet, le sol, le grillage,
- attitude antisportive consistant à gêner volontairement son adversaire par des gestes, paroles, bruits, jets de balles...
- non respect de la continuité de jeu, entre les points ou aux changements de côté,
- sortie du court sans autorisation de l'arbitre ou du juge-arbitre.

44 • *Quelles sont les étapes de la procédure normale du code de conduite ?*

- 1ère infraction : avertissement,
- 2ème infraction : 1 point de pénalité,
- 3ème infraction : 3 points de pénalité,
- 4ème infraction : disqualification, prononcée par le juge-arbitre.

45 • *Dans le cas d'une partie arbitrée, un joueur peut-il faire appel au juge-arbitre ?*

Oui. On appelle le juge-arbitre si joueurs et arbitre ne sont pas d'accord sur l'application d'une règle, mais jamais si le désaccord porte sur le jugement d'une action de jeu (balle jugée faute ou bonne, balle doublée, filet touché...)

Après la partie

46 • *Que doit faire l'arbitre à la fin de la partie ?*

Annoncer le score final. Ramasser les balles et les rapporter immédiatement au juge-arbitre, avec le résultat. Il ne doit pas discuter avec les joueurs ni faire des commentaires sur la façon dont il a arbitré.

Partie sans arbitre

47 • *Que faire s'il n'y a pas d'arbitre ?*

Chaque joueur juge les balles de son côté et annonce clairement les balles fautes.
Dès qu'une balle est jugée faute, on s'arrête de jouer.
Si un joueur renvoie une balle, c'est qu'il l'a jugée bonne.
Le serveur annonce à haute voix le score avant de servir.

48 • *Que faire en cas de désaccord ?*

Faire appeler le juge-arbitre ou la personne désignée par le juge-arbitre pour surveiller les parties, le superviseur.

49 • *Le juge-arbitre ou le superviseur peuvent-ils juger sur la matérialité des faits ?*

Oui, s'ils sont à proximité du court et qu'ils ont vu l'action.
Dans ce cas, ils peuvent également intervenir directement sans être appelés par les joueurs.

Format court

50 • *Y a-t-il d'autres formats de parties que ceux évoqués dans les questions précédentes ?*

Oui. Notamment, trois formats de parties courtes ou très courtes existent depuis l'année sportive 2001.
Dans le cas où ils sont utilisés, les juges-arbitres sont chargés d'informer clairement les joueurs.

Le double en 10 questions

D1* • *En double, les couloirs font-ils partie du court ?
Oui. Il faut donc enlever les piquets de simple.

D2* • *Où doit se tenir le partenaire du serveur ?
Où il veut, de son côté du filet.

D3* • *Le partenaire du relanceur peut-il se tenir dans le carré de service ?
Oui, il peut se tenir où il veut, de son côté du filet ; il ne doit pas gêner son adversaire par des mouvements ou déplacements autres que ceux destinés à une préparation normale avant un point.

D4* • *Une balle de service va heurter directement le partenaire du relanceur, sans avoir touché le sol. Décision ?
Point pour le serveur.

D5* • *Une balle de service va directement heurter le partenaire du serveur. Décision ?
Il y a faute de service.

D6* • *Les deux partenaires se précipitent pour jouer une balle : leurs raquettes s'entrechoquent mais une seule touche la balle.
a) Est-ce une faute ?
b) Les adversaires peuvent-ils prétendre avoir été gênés ?
a) non – b) non.

D7* • *Quand les relanceurs peuvent-ils changer leur position ?
Au début de chaque manche.

D8* • *A et B jouent contre C et D. A sert au début de la partie, A et B gagnent la première manche 6-2. Qui doit servir au début de la deuxième manche ?
A ou B au choix.

D9* • *Dans une partie où la règle du point décisif est appliquée, A joue avec B. A relance sur la diagonale des égalités et B sur celle des avantages. À 40 A, A souhaite recevoir et prétend pouvoir le faire de la diagonale des avantages. En a-t-il le droit ?
Non. Le choix du relanceur dans l'équipe (A ou B) a pour conséquence d'imposer le côté de la relance en fonction de sa position en tant que relanceur pour la manche en cours.

D10* • *Etant blessé, un joueur de double peut-il laisser son partenaire continuer seul la partie ?
Oui, à condition que le joueur blessé serve et relance à son tour.

Annexe

Feuille d'arbitrage simplifiée

Mode d'emploi

L'arbitre fait le tirage au sort.

L'un des deux joueurs a le service.
Il se place du côté droit ou gauche de la chaise d'arbitre.

● ● ●

Dans la colonne "Serveur" de la feuille d'arbitrage, au jeu n° 1,
l'arbitre écrit l'initiale du serveur, dans la partie droite si le serveur
est à droite, dans la partie gauche s'il est à gauche.
Dans l'exemple, si Julien a gagné le tirage au sort et a choisi de servir,
Romain a choisi le côté, par exemple le côté droit.
L'arbitre écrit donc l'initiale du serveur J dans la partie gauche.

● ● ●

A chaque jeu, on écrit les résultats des points marqués
par le **serveur** dans la ligne du **dessus**,
les points marqués par le **relanceur** dans la ligne du **dessous**.

La partie commence.

Julien sert et perd le premier point.
L'arbitre met une barre dans la première case du dessous
qui correspond à Romain (0-15).
Ensuite, Julien marque le deuxième point :
une barre dans la deuxième case dans la ligne de Julien (15 A).
Julien marque le troisième point *(30-15).*
Julien marque le quatrième point *(40-15).*
Julien marque le point suivant *(jeu Julien).*
L'arbitre annonce : "Jeu Julien, premier jeu, première manche".
Au bout de la ligne, l'arbitre écrit 1 dans la colonne de Julien.

Au deuxième jeu, les joueurs changent de côté.

Le relanceur du premier jeu devient le serveur, du même côté qu'au premier jeu.
Le service n'a donc pas changé de côté.

On écrit l'initiale du serveur du deuxième jeu sous celle du serveur du premier.
L'arbitre écrit R à gauche.
Romain sert et gagne le premier point *(15-0)*, puis le deuxième *(30-0).*
Il perd les deux suivants *(30-15)* puis *(30 A).*
Il gagne un point *(40/30).*
Julien gagne les deux suivants *(40 A puis avantage Julien).*
Romain marque le point *(égalité)*
puis les deux suivants *(avantage Romain puis jeu Romain).*
L'arbitre annonce : *"Jeu Romain, un jeu partout".*
Au bout de la ligne, l'arbitre écrit 1 dans la colonne de Romain.

Et ainsi de suite, en remarquant bien comment sont placés les serveurs pour
les jeux suivants : deux fois à droite, deux fois à gauche, deux fois à droite,
deux fois à gauche... jusqu'à la fin de la manche.

● ● ●

• • • Mode d'emploi

Supposons qu'il faille maintenant jouer un jeu décisif à 4 partout.

L'arbitre écrit les initiales des deux joueurs en tête des 2 colonnes.
Le serveur du premier point de ce jeu décisif est forcément
le premier serveur de la manche.

Dans notre exemple Julien sert en premier.

Il perd le point. *L'arbitre écrit 1 dans la colonne de Romain.*
Romain sert deux fois et perd ses deux points.
L'arbitre écrit 1 puis 2 dans la colonne de Julien.
Julien sert deux fois et perd ses deux services.
Romain marque donc ses points 2 puis 3.
Romain sert deux fois et gagne ses deux services.
Il gagne donc ses points 4 puis 5.
Julien sert deux fois *et gagne ses points 3 puis 4.*
Romain sert deux fois et perd ses deux services
Julien marque ses points 5 puis 6.
Julien sert et perd le point suivant.
Romain gagne son point 6.
Le score est : 6 partout.
Julien sert une deuxième fois et gagne le point.
Il marque son point 7.
Romain sert et perd le point.
Julien marque le point 8.
Le score est 8-6. Julien a gagné la manche.
L'arbitre annonce : "Jeu et première manche Julien, 5 jeux à 4".

• • •

L'arbitre écrit le résultat de la manche ou de la partie
dans les cases du bas de la feuille.

Feuille d'arbitrage simplifiée *(exemple)*

Annexe

Nom des joueurs : **Julien** | **Romain**

Jeux	Serveur		Manche n°1 — Points	Jeux gagnés par J	Jeux gagnés par R	Jeu décisif joueurs J	Jeu décisif joueurs R
1	J		/ / / / /	1			
			/				1
2	R		/ / / / / / /		1	1	
			/ / / / /			2	
3		J	/ / / / /	2			2
			/ / /				3
4		R	/ / / /	3			4
			/ / / / / /				5
5	J		/ / /	4		3	
			/ / / / /			4	
6	R		/ / / /		2	5	
						6	
7		J	/ /		3		6
			/ / / /			7	
8		R	/ / / /		4	8	
			/ /				
9	J						
10	R						
11		J					
12		R					
13			Jeu décisif				

Vainqueur de la manche	Score
Julien	5/4 (8/6)

Vainqueur de la partie *(en cas de dernière manche)*	Score

Feuille d'arbitrage simplifiée

Annexe

Nom des joueurs :

Jeux	Serveur		Manche n°1	Jeux gagnés par		Jeu décisif joueurs	
			Points				
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13			Jeu décisif				

Vainqueur de la manche	Score

Vainqueur de la partie *(en cas de dernière manche)*	Score

BNP PARIBAS

PARTENAIRE OFFICIEL DU CLUB JUNIOR

DE VISU

3,05€ (20 F)

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS

2, AVENUE GORDON-BENNETT

75016 PARIS

TÉL. : 01 47 43 48 00 - FAX : 01 47 43 04 94

E-MAIL : fft@fft.fr - Site web : www.fft.fr